La Diferencia está en la Informacióne!

PROBEER ER MAAR 'NS VAN AF TE BLIJVEN...

# BRUTUS L

„Een wak in het kroos”

OMHOOG OF OMLAAG, DAT BLIJFT DE VRAAG...

EEN STERK GEBAAR!

NÒG 'N STERK GEBAAR!




B R U T U S  7

Prijs: f 0,90 + porto.
Abonnement: postgiro 1929742 t.n.v. Guus Lobach,
Postbus 1097, 9701 BB Groningen.

## EDITORIAL

Terwijl de meeste dippy-spelers nog min of meer van een welverdiende vakantie genieten, hebben zich op de 'Brutus' burelen een aantal onverkwikkelijke gebeurtenissen voorgedaan. Nadat we Jan en Teijo uit de redaktie hebben gezet - meer hierover in het artikel 'Luctor et Emergo' - hebben deze "heren" tot een laffe boikot-aktie besloten, een aktie waarbij ook Peter Aars zich blijkt te hebben aangesloten. Naast het achterhouden van informatie over postale partijen, bleken zij niet bereid om brieven die zij hadden geleend, kopie die nog in hun bezit was (o.a. een nieuwe aflevering van 'Opa's Truckendoos) en een zakagenda met administratieve gegevens aan ons terug te geven. Voorts zouden deze "heren" nu overwegen om zelf een blad te starten dat ook 'Brutus' zou moeten heten om de verwarring nog groter te maken. U zult begrijpen dat er maar één "echte"'Brutus' bestaat; het waarmerk vindt u hiernaast! Uiteraard vinden deze gebeurtenissen hun weerslag op deze 'Brutus', waarvoor we uw begrip vragen. Dank tenslotte aan Peter Dols, Wally Koster, Lefeycke en Paul Meerts die ons trouw zijn gebleven!



Aan alle spelers die aan een spel willen deelnemen: vanwege alle onduidelijkheden die nu ontstaan zijn, moeten we u verzoeken zich opnieuw voor die spelen op te geven waaraan u wenst deel te nemen!

---

Survival of the Fittest 3    Gm: Peter Dols    deadline: zaterdag 17 september

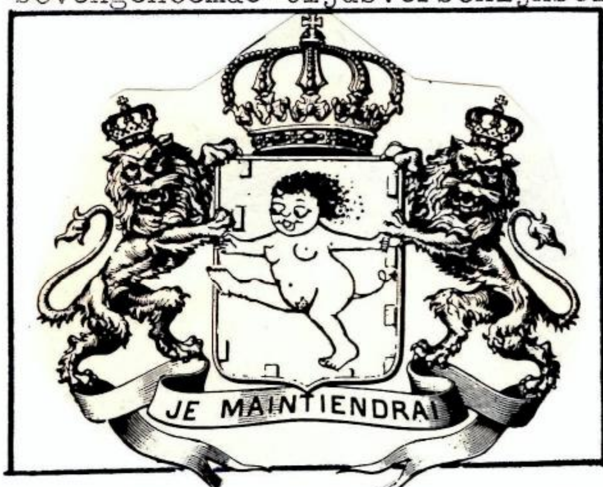
Behalve Opa, die maar door blijft rennen, bewegen zich de meeste spelers slechts langzaam op het einddoel af. Zo langzaam soms dat ik er over nadenk om een klein bosbrandje achter de spelers te stichten om hen van gedachte te doen veranderen. Maar nog wordt de stilte van het bos niet verstoord, ook al omdat dit keer iedereen de hindernissen weet te omzeilen.
Uit de orders blijkt overigens dat er nog een aantal onduidelijkheden omtrent de regels bestaan. Daarom het volgende:
.per beurt kan men slechts één opdracht geven. Bewegen en tegelijk iets anders doen is niet toegestaan!
.Tijdens een beweging mag men hindernissen omzeilen. Echter 'valkuilen' kunnen alleen kruipend worden ondekt. 'Afgronden, rotswanden, water, etc' kan men alleen lopend nog tijdig zien. Rennend kan men alleen bewegende objecten zien.
.Nieuwe bewegingsorders worden steeds gerelateerd aan de kijkrichting van de laatste beurt.
.Of niet in de regels genoemde opdrachten zijn toegestaan, kan men steeds bij de GM navragen. In principe kosten ze echter steeds één beurt.
.Rotswanden en ravijnen kan men niet passeren. Komt men er mee in aanraking hoort alleen de desbetreffende speler wat het gevolg is.
.Indien de meerderheid van de spelers dit wenst wil ik de nu slechts verwondende gevechtstabellen best ook 'dodelijk' maken.
Laat me dus even weten hoe jullie erover denken. Orders tot het doden van andere spelers zijn nu echter niet mogelijk.
Tot slot nog enkele adres wijzigingen:
Han Wienbelt  Bandoengstr. 15 Groningen  050 - 711747
Jan Herman Veldkamp  Galkemaheerd 81 9736 BG Groningen 050 - 418906

LUCTOR ET EMERGO - DE NEDERLANDSE DIPPY-WERELD OP DRIFT

Opgedragen aan Diplomicus

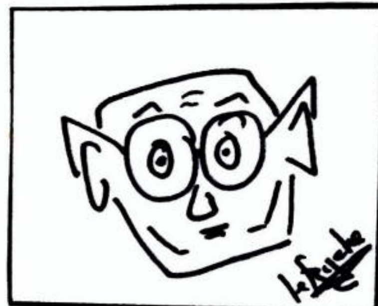



Wie zo sinds het ontstaan van 'Brutus' de diverse zines heeft doorgenomen, heeft vermoedelijk een allesbehalve gezapige indruk gekregen van de Nederlandse zines-wereld. Het lijkt erop alsof vrijwel alle zines in een turbulente maalstroom zijn terechtgekomen, waarbij "alles en iedereen" op verwoede wijze naarstig worstelt om een meer uitgesproken inhoud en vorm te kreëren, een meer uitgesproken en indringende identiteit. Tegelijk heeft het eveneens veel weg van een felle en verbeten "afvalrace" om bij voorkeur met kop en schouders boven de andere zines uit te steken door nòg interessanter, spektakulairder, provoserender, fraaier, leesbaarder, etc etc voor het voetlicht te verschijnen. Het tijdstip lijkt dan ook met rasse schreden naderbij te komen om eens serieus over een Nederlandse "Poll" voor eventueel uitsluitend Nederlands-talige zines na te denken, met bijvoorbeeld een eerste "Poll"-uitslag in december of januari aanstaande, teneinde ook op deze wijze alle tussentijdse ontwikkelingen in deze "race" te kunnen bijhouden. Uiteraard is 'Brutus' tot de organisatie van een dergelijke "Poll" bereid, en bij voorkeur dan in samenwerking met de andere zines.
Wel, hoe het ook moge zijn, één kategorie winnaars in deze "race" lijkt bij voorbaat reeds vast te staan en dat zijn de lezers! Laten we eens enkele voorbeelden proberen te geven van verschillende sinjalen die op het bovengenoemde tijdsverschijnsel lijken te wijzen.




Naast het subzine 'Idefix' waarvan het op moeizame wijze bezig is te bevallen, is 'Je Maintiendrai' zowel kwa formaat als kwa druktechniek en lay-out onlangs ingrijpend veranderd van een tamelijk grijze, onsamenhangende stapel gestencild papier met een nietje erdoorheen geslagen in een prima hanteerbaar, goed opbergbaar, prettig ogend en - last but not least - uitstekend leesbaar en verteerbaar zine. Kortom, een uiterst geslaagde kruising van de 'Oxymoron' met onze eigen 'Brutus', waaraan het eindresultaat zo op het eerste gezicht het sterkst doet denken.
Ook de 'Oxymoron' heeft een opvallende "face-lift" ondergaan nu een groot gedeelte van de inhoud rechtstreeks uit een printer blijkt te rollen, hetgeen de leesbaarheid van de artikelen echter beslist niet ten goede is gekomen. Jammer is ook de vele bezigheden die Jaap buiten het uitgeven van de 'Oxy' blijkt te hebben en die helaas wel eens tè veel hun weerslag op de inhoud van de 'Oxy' vinden, waardoor ook de 'Oxy' vroeg of laat niet aan de volgende keuze lijkt te kunnen ontkomen: òf uitbreiding van de redaktie, òf stoppen.
Dan het "verschijnsel" 'Idefix', het nieuwe "enfant terrible", de laatste loot aan de Nederlandse dippy-boom, zich blijkbaar nogal inspannend om binnen de allerkortste tijd uit te "groeien" tot het meest impopulaire zine in Nederland, een halfslachtig soort persiflage misschien op onze 'Brutus', ondanks het zéker wel aanwezige schrijverstalent dat achter een hagelbui van schrijf- en tiepfouten wel degelijk bespeurbaar is.
En 'It Pompeblêd', het eerste "witte zine van Nederland", voorlopig(?) nog voor eigen gebruik in eigen beperkte kring (Leeuwarden) bestemd, dat naast

de publikatie van een postale partij uit eigen kring diverse artikelen uit de 'Oxy' en onze eigen 'Brutus' overneemt.



Nadat de 'Conflictgazet' - de "baarmoeder" waarin de eerste Nederlands-talige dippy-zines ontstaan zijn - alle dippy-nieuws en postale partijen naar de diverse zines had gedelegeerd, is er in dit blad dan toch weer een nieuwe dippy-rubriek verschenen, 'Toontje Lager', dat op een bescheiden wijze de hoogtepunten uit het dippy-gebeuren probeert aan te stippen - een welkome aanvulling vooral voor hen die door de vele bomen het dippybos uit het oog dreigen te verliezen.
En 'Skilt & Frint', nog steeds een onveranderlijk baken op zee, een betrouwbare gids in het dippy-moeras, nog steeds verzorgd door onze onverwoestbare 'Leeuw van Vlaanderen', in een nimmer aflatende poging om vooral het Vlaamse dippy-gebeuren voortdurend opnieuw te stimuleren en nieuw leven in te blazen, wellicht de meest stabiele en konstante faktor in het geheel...
Tja, en dan 'Brutus', onze eigen 'Brutus'... Maar laten we daarmee nog even wachten, laten we eerst het beeld in grote lijnen proberen te voltooien, want ongewild vormt 'Brutus' wellicht opnieuw een hoofdstuk apart...
Naast de centrifugale of middelpunt-vliedende krachten waaronder we het merendeel van de hierboven beschreven verschijnselen wellicht mogen scharen, vindt er tegelijkertijd een verheugende tegenreaktie plaats in de vorm van centripetale of middelpunt-zoekende krachten, waardoor er nog steeds sprake is van een dinamies evenwicht in dippyspelend Nederland, of sterker uitgedrukt: waardoor er überhaupt nog zoiets bestáát als dippy-spelend Nederland - in plaats van een desintegratie in diverse regionale kringen.
Buiten de spelgroep 'Dippy' en het Nederlands Dippy-Kampioenschap komt dit laatste wellicht nog het sterkst tot uitdrukking in de vorm van de diverse diskussies die zich niet tot in één enkel zine blijken te beperken en waarvoor men op z'n minst op zowel de 'Oxymoron', 'Je Maintiendrai' als 'Brutus' geabonneerd dient te zijn om deze in hun geheel te kunnen volgen. En daarnaast in interregionale dippy-weekends buiten de bestaande DUCOSIM-bijeenkomsten om, zoals onlangs ten huize van Ivo Bouwman te Den Haag, waar onder meer de voltallige redakties van de zojuist genoemde drie zines hun krachten met elkaar kwamen meten (de uitslagen van dit treffen vindt men in 'Brutus 6').
Tja, en dan nu onze eigen 'Brutus', we komen er nu echt niet langer onderuit... Eindelijk is het er dan toch van gekomen, eindelijk is dan toch gebeurd wat diverse "insiders" reeds vreesden, wat diverse kritisi misschien in stilte hoopten... Eindelijk is na een korte doch hevige machtsstrijd de bom dan toch gebarsten, eindelijk hebben onze vroegere "jongeheren"-redakteuren Jan Feringa en Teijo Doornkamp dan toch het veld moeten ruimen... Een korte toelichting bij dit laatste voorval lijkt hier wel op haar plaats.



Zoals de trouwe 'Brutus'-lezer in eerdere afleveringen heeft kunnen lezen en wellicht ook aan de inhoud heeft kunnen merken, is het altijd de voornaamste bedoeling van 'Brutus' geweest om allereerst als een soort "platform", een soort "diskussie-forum" dienst te doen in plaats van als een soort "uitlaatklep", een soort "wak in het kroos" waardoorheen een narsisties redakteur zonodig zijn individuele mening naar dippy-spelend Nederland probeert te ventileren, kortom, waren we eerder "gat-vullend" dan "blad-vullend" georiënteerd.

Teneinde dit doel te kunnen realiseren, had 'Brutus' naast de "onvermijdelijke" uitslagen van de lopende postale partijen een aantal vaste 'topics' bedacht, zoals 'De Stab van de Maand', 'Het Interview van de Maand' en niet te vergeten 'Opa's Truckendoos', in eerste instantie bedoeld om lezers aan het denken te zetten en van hopelijk zinvolle informatie te voorzien, in tweede instantie - en dat met name! - om reakties aan lezers te ontlokken die op hun beurt weer nieuwe reakties zouden uitlokken etc etc, wat een zodanige "kettingreaktie", een zodanig "sneeuwbaleffekt" op gang zou dienen te brengen dat wij ons tenslotte tot de funktie van eindredakteur en uitgever zouden kunnen beperken.



Wel, tot op zekere hoogte heeft deze redaktionele formule inderdaad vrij goed gefunktioneerd: naast reakties van Groninger spelers als Heino Koning en Wally Koster hebben we ook bijdragen en reakties mogen ontvangen van spelers als Diplomicus, Peter Dols, Han Heidema en Paul Meerts, met voorts nog meer dan voldoende materiaal voor een nieuwe aflevering van onze brievenrubriek 'Beste Bruten' van dezelfde en ook andere spelers. Tot zover alles "pais en vreê", "koek en ei", tot zover waren we stellig in méér dan redelijke mate in onze oorspronkelijke opzet geslaagd en hadden we in dit opzicht weinig reden tot ontevredenheid!
En ook het plan om het Nederlandse dippy-landschap van meer kleur te voorzien, wat meer te verlevendigen, ook in dat opzicht leek onze opzet redelijk te zijn geslaagd, leek ons zine een "uitstraling" te hebben waarvan de "neerslag" in diverse vormen in de andere zines valt terug te vinden!
Daarnaast vond er echter nogal sluipenderwijs een tamelijk kwalijke en zorgwekkende ontwikkeling in 'Brutus' plaats die wij - Guus en Rob - eerst oogluikend maar tegelijk met de nodige achterdocht en tegenzin, later geleidelijk kulminerend tot de nodige verontwaardiging en weerzin, hebben toegelaten: de wellicht "studentikoze", in onze ogen kinderlijke behoefte van onze beide ex-redakteuren om zich op alle denkbare manieren tegen andere bestaande zines af te zetten, tegen alle schenen aan te schoppen die zich maar enigszins in onze omgeving bevonden, met als één van de duidelijkste eksponenten van deze "ontwikkeling" de 'Pleelist', een persiflage op de 'Playlist' in 'Je Maintiendrai' die we pas na veel moeite in 'Brutus 5' weer ter bestemde plekke wisten te krijgen - namelijk in de prullemand!
Vanzelfsprekend, of je nu op de opwekkende klanken van marsmuziek, van Bruce Springsteen of van desnoods een vals gefloten fluitkonsert van Antonio Vivaldi je uiteindelijke beslissingen in een postale partij zit, staat of "swingt" te nemen, we geloven niet dat het voor de lezers van ons zine erg zinvol is om dit te weten. Laat staan dat we een poging in het werk zouden behoren te stellen om de keuze van muziek bij dit soort ceremoniële gelegenheden op enigerlei wijze in een bepaalde richting te beïnvloeden - zeker niet zoland "verantwoord" wetenschappelijk onderzoek niet ondubbelzinnig duidelijk heeft kunnen aantonen dat er enigerlei oorzakelijk verband bestaat tussen de keuze van muziek en de "juistheid" van genomen beslissingen, etc etc. Maar om als persiflage op dit soort praktijken van in dit voorbeeld welgeteld één zine onze 'Brutus' te laten ontaarden in een soort mislukte schoolkrant met de pseudo-progressieve mentaliteit van 'Sex, Drugs & Rock & Roll'... Oké, één keer valt nog te verteren, desnoods een paar keer. Maar om dit en soortgelijke banaliteiten te "verheffen" tot een vast ingrediënt, tot een telkens "onvermijdelijk" terugkerend en vast on-



derdeel van het "gezicht" van 'Brutus', néé, dit zinde ons uiteindelijk niet langer, dit werd ons uiteindelijk véél te véél!!! Waarschijnlijk een kwestie van een verschil in leeftijd?!? Het vervolg hierop zult u zelf in grote lijnen kunnen rekonstrueren, de nogal genante details hiervan willen we u gaarne besparen.

Welke veranderingen voor 'Brutus' brengt deze onverkwikkelijke gang van zaken met zich mee? Wel, de tot nu toe gehanteerde redaktionele formule blijft volledig gehandhaafd: een zine "vóór de lezer en dóór de lezer" dat zeker niet loodzwaar zal worden. In het "gat-vullend" gedeelte van onze uitgaven zullen we de "bijdragen" van Jan en Teijo moeten "missen", alhoewel meer serieuze bijdragen óók van hen (!) nog steeds welkom blijven. Wat dit alles precies zal gaan betekenen voor de uitwerking en publikatie van met name de lopende postale partijen, valt op het moment van schrijven van dit artikel nog niet precies te overzien, maar we vertrouwen erop dat Jan en Teijo een redelijke oplossing van dit probleem niet zullen tegenwerken.




De Redaktie

NAGEKOMEN BERICHT

In een ondermijnende aktie tegen 'Brutus' bleken zowel Jan Feringa als Teijo Doornkamp niet bereid te zijn om de lopende postale partijen waarin zijzelf als Gamesmaster optreden, voor publikatie aan ons af te staan!!! Het zal de lezer duidelijk zijn dat wij deze destruktieve gang van zaken slechts ten diepste kunnen betreuren vanwege met name het ongemak dat dit voor de deelnemers zal opleveren! Voor informatie over de betreffende spelen moeten wij u derhalve noodgedwongen naar de betrokken Gamesmaster verwijzen!

De Redaktie

## INTERVIEW MET GUUS LOBACH

In de rij met geïnterviewden was het ons tot op heden niet gelukt om onze redakteur tot een interview te verlokken, Guus Lobach die aan het Nederlands Dippy Kampioenschap '81 deelnam en ook op andere dippyterreinen z'n sporen heeft verdiend. We prijzen ons dan ook bizonder gelukkig dat we Guus op een "onbewaakt" ogenblik toch tot het doen van uitspraken hebben kunnen overhalen.

"Guus, wat doe je buiten diplomacy?"

"Mijn meeste tijd gaat jammer genoeg in werk op, maar daarbuiten besteed ik veel tijd aan spelletjes. Ik automatiseer wat los en vast zit, ze kunnen 't krijgen zoals ze 't willen hebben, hoe meer ze willen hebben hoe duurder 't wordt... (Rob: "Zo kènnen we Guus weer!") Als je diplomacy wegdenkt, dan besteed ik veel tijd aan Dungeons & Dragons en aan go, verder vaar en lees ik graag. Volksdansen heb ik een tijd gedaan, maar daar komt 't niet meer van. Volksmuziek vind ik verder wel leuk."

"Hoe kwam je met diplomacy in aanraking?"

"Voor 't eerst heb ik zo'n 6 jaar geleden in de winkel van Ron een dippy-spel gezien, maar heb me er toen niet aan gewaagd omdat ik me veel met go bezighield. Toen Ron vertrok is het weer uit m'n gezichtsveld verdwenen, totdat ik door Sjef van der List werd gevraagd om bij Paul Bloemen thuis een partij te komen spelen. Sjef heeft me toen de spelregels uitgelegd."

"Waarom ben je met 'Brutus' gestart?"
"Ik werd op een gegeven moment door Jan Feringa opgebeld of ik hiervoor voelde. In het begin heb ik wel mijn twijfels bij gehad, maar ik meende bij de eerste oprichtingsvergadering wel een steen te kunnen bijdragen en heb me daarna in hoofdzaak met de produktie en de penningen beziggehouden. Moeilijkheden die ik voorzag was dat je wel zeer enthousiast met iets kunt beginnen, maar dat 't moeilijk is om dat te kunnen kontinueren, om een bepaald peil te kunnen handven. Deze moeilijkheden zie je ook bij de andere zines. Afgezien van de ontwikkelingen die we nu met Jan en Teijo achter de rug hebben - dat hoop ik tenminste - is het resultaat tot nu toe me echter zeker niet tegengevallen. En juist nu zie ik de toekomst voor 'Brutus' dan ook zeer hoopvol tegemoet. (Rob: "We zijn wat dit betreft twee handen op één buik!")
"Wat beschouw je als je sterke en je zwakke punten bij diplomacy?"
"Zowel als een sterk als een zwak punt beschouw ik het feit dat ik me goed kan inleven in de gedachten van anderen.
Je kunt daardoor goed onderhandelen met anderen, maar je loopt de kans dat je tegen jezelf gaat spelen, omdat je de gedachten van de ander er bij in betrekt, terwijl die misschien toch anders zijn.
Verder geloof ik dat ik takties vrij goed ben, vrij safe speel. Een zwak punt is dat ik niet gemakkelijk dikke ruzies snel kan vergeten, ik vind het werkelijk moeilijk om daarna weer helemaal met iemand in zee te gaan.
Ik kan best met een stalen gezicht brieven schrijven aan drie verschillende personen, al meedenkend met hun alle drie. Als ze dan niet reageren, dan moet ik uiteraard iets spelen. Door mijn zetten heb ik het gevoel dat mijn brieven dan weerlegd zijn, waardoor ik niet goed weet wat ik dan moet doen, hoe ik dan verder moet."




"Waar laat je je samenwerking met andere spelers van afhangen?"
"Dat wisselt, bij postaal werk ik 't beste samen met degene die reageert en met degene aan wie ik om strategiese redenen in de eerste plaats de voorkeur geef. Daar heb ik dan vaak wel een voorstelling van: als nummer 1 niet pozitief reageert, dan neem ik genoegen met de 2e of 3e keus. Belangrijk vind ik verder het feit dat ik die medestanders kies waarvan ik denk dat ik die 't gemakkelijkst in een pozitie kan manoeuvreren waarin ik hem kan "stabben". Maar meestal lukt door allerlei faktoren dat "stabben" dan niet..."
"Heb je een voorkeur voor bepaalde landen?"
"In ftf-partijen die bijvoorbeeld eindigen in 1907, speel ik 't liefst TUR. Dan ben je er bijna zeker van te kunnen winnen!!! (Rob: "Dit vind ik een wel erg boute uitspraak!") Maar als je echt tot 18 centra doorspeelt zoals in postaal, dan denk ik dat de centrumlanden daarvoor beter geschikt zijn. Verder heb ik de meeste lol in ITA spelen, maar dat wordt wel 'ns vergald doordat allerlei mensen als premisse aannemen dat ITA in 1903 toch wel van het bord af moet, desnoods 1905... De truck om met ITA naar 't noorden door te stoten, moet ik voorlopig maar vergeten, die is inmiddels te bekend... (Rob: "Guus heeft inderdaad een reputatie op zich met het spelen van ITA!") 't Maakt me niet zoveel uit, maar postaal TUR spelen hoeft voor mij niet meer."
"Wat speel je liever, Guus, postaal of face-to-face?"

"Face-to-face! Om wat avondvulling te hebben vind ik 't wel leuk om postaal te spelen, om de stelling op mogelijkheden te analieseren en brieven te schrijven. Het echte face-to-face-werk op voorrondes en kampioenschapspartijen vind ik wel het mooiste wat er op het gebied van dippy bestaat!
In postaal wordt er vaak te weinig gereageerd, waar ik me overigens de laatste tijd ook aan schuldig maak. In ftf krijg je tenminste altijd reakties - met één uitzondering: Jaap Jacobs die vreselijk kan wegzakken... Face-to-face is eigenlijk heel hard werken, daar moet je erg veel energie in steken, en 't is een enorme ontspanning daardoor, achteraf... Zodra je aandacht verslapt, dan wordt je er gegarandeerd afgehakt!"
"Heb je nog iets te vertellen over "stabs"?"
"Ik kan me niet herinneren ooit iemand "gestabt" te hebben... (Rob: "Kom nou, Guus!") Het slachtoffer ervan, jazeker!!! Jochem van Hal, bij de voorronden in Den Haag! We hadden 't helemaal rond: Jochem mocht winnen, als ik in verband met mijn gemiddelde maar een hoge skore mocht halen... ENG (Donald van Doesburg) hadden we er afgepest. Jochem zag toen nog kans om wat centra van mij af te pakken: Bel en Lon... Ik speelde FRA, Jochem DUI. Dat vind ik de meest gruwelijke "stab" die ik me weet te herinneren... Jochem had zonder dat ook kunnen winnen en ik had dan ook een hoge skore gehaald..."
"Heb je ook bepaalde angstgegners of favoriete medespelers?"
"Tja..., nja..., Frank Mulder is allebei. Met Frank kan ik prima samenwerken, maar aan 't eind trekt hij toch altijd aan 't langste eind. Een angstgegner in face-to-face is Sjef van der List: hij wil altijd meer uit de kan halen dan er in zit, hij wil te vééł! Het nadeel daarvan is dat hij 't daardoor te scherp stelt: als je erop ingaat ben je z'n bondgenoot, als je bezwaren ertegen aanvoert om je eigen kansen open te houden, ziet hij je meteen als vijand! (Rob: "Ik heb inderdaad helaas dezelfde ervaringen met Sjef..."). Verder kan ik met iedereen wel samenwerken en tegenwerken ook..."
"Wat is voor jou de mooiste dippy-partij geweest?"
"Dat kan ik me niet zo goed herinneren... 'k Weet wel m'n lulligste partij: dat was 't Nederlands Kampioenschap '81 toen Sjef opnieuw won! Er was een vreselijke diskussie over de regels tijdens de partij, terwijl de regels inderdaad niet al te duidelijk waren. (Rob: "Wanneer de partij precies zou eindigen, was toen inderdaad niet geheel duidelijk, alleen dat dit voor 5 uur 's middags moest zijn.") Dat mensen als Sjef en Paul Meerts zo ècht ruzie gingen maken, met felle blikken en opmerkingen, dat was echt niet leuk. En dat ging dan niet over diplomacy, maar over de regels!!! (Rob: "Aan die partij heb ik inderdaad ook een behoorlijke kater overgehouden...") De leukste partij die me zo te binnen schiet vond ik de partij 'open dippy' bij Ivo Bouwman thuis - je mag daarbij niet weg van de tafel, je moet hardop met iedereen praten, allemaal door elkaar heen! Dat was leuk omdat er veel meer fantasie in lag, omdat diverse spelers gewoon gekke dingen uithaalden. (Rob: "Ja... FRA zou RUS aanvallen, ENG AUS, en DUI TUR!") 't Feit dat je mensen kunt houden aan afspraken die ze niet met jou hebben gemaakt, maar met anderen... En daar tussendoor zien te manoeuvreren, dat is heel aardig! (Rob: "Guus was weer eens ITA...")
"Heeft het spelen van dippy nog invloed op jou gehad?"
"Ja, ja, eh... Ik begrijp nu meer over de artikelen in de krant over de strubbelingen in Midden-Amerika en 't geklier in het Midden-Oosten. Uitlatingen van politisi daarover probeer je af te schatten of het bluf is, een waarschuwing, een serieus dreigement, ja, dat soort dingen heb ik beter leren af te schatten... Indirekt heeft 't op m'n persoonlijk leven en waar ik werk



ook invloed gehad, maar dat is niet zo zichtbaar. Ik ben misschien wat voorzichtiger geworden in het doen van beloften en toezeggingen."

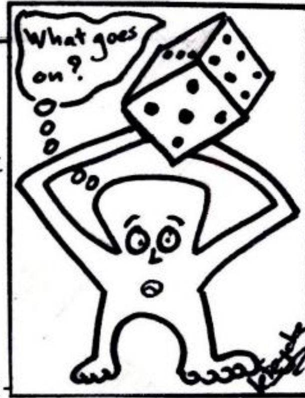
"Heb je verder nog iets op te merken?"

"Ik zou gewoon aan de mensen die dippy spelen willen zeggen dat ze meer kontakt moeten onderhouden ook met de spelers die aan de andere kant van het bord zitten om daar ideeën te spuien, suggesties te doen en moeite ervoor te doen plannen te maken die ook in hun voordeel zijn. Je kunt proberen daar goedkeuring voor te krijgen, op de één of andere manier kun je daar later op terugvallen, op de één of andere manier werkt dat..."

---

## OHAPOLIS

door Paul Meerts




Ohapolis is een gesimuleerde wereld, een wereld dus die niet werkelijk bestaat, maar die voor degenen die eraan deelnemen wel degelijk een realiteit is. Ohapolis is een Nederlandse "vinding". Zij komt niet zomaar uit de lucht vallen. Haar voorgeschiedenis is terug te voeren op de late jaren vijftig. Wie daarin geïnteresseerd is leze de conflictgazet (1). Zeer recent is deze voorgeschiedenis gebundeld in een brochure (2). Een exemplaar daarvan is in te zien bij de redactie van Brutus. Over Ohapolis zèlf is eveneens het een en ander in de conflictgazet verschenen (3). Van belang is echter een onderscheid te maken tussen Ohapolis zoals zich dat nu voordoet en het Ohapolitaanse spelsysteem dat vele andere toepassingen kan hebben. Het is als met diplomacy: er is een verschil tussen het systeem en de min of meer toevallige meest-gangbare uitingsvorm: de wereld aan het begin van de 20ste eeuw.

Hoe "Ohapolis" te omschrijven? Het is eigenlijk een spel zonder regels en in zekere zin een spel zonder duidelijk einde en begin. Het huidige Ohapolis is ontstaan toen een aantal mensen op een blanco vel papier na elkaar een stuk kust gingen intekenen en daar vervolgens landen achter invulden. Die mensen kwamen elke maand bij elkaar en namen weer nieuwe spelers mee die op hun beurt staten stichtten. Daar waar die staten aan reeds bestaande landen raakten ontstonden grenzen. Over het verloop daarvan kwam uiteraard nogal eens onenigheid, aangezien sommige lieden de onweerstaanbare neiging hebben die grenzen zo ruim mogelijk aan te brengen, iets waar andere lieden tegen in verzet plegen te komen. Het handhaven van het machtsevenwicht? De onenigheid over de juiste grens werd op verschillende manier opgelost. Soms door onderhandelingen, vooral in die gevallen dat landen elkaar dachten nodig te hebben en bevreesd waren hun zojuist verworven zelfstandigheid weer te verliezen. Soms door strijd. Het strijdmiddel was aan de partijen om te beoordelen. Het kon diplomacy, schaken, dammen, dobbelen, kaarten, stokvechten of wat dan ook zijn. Als maar vantevoren afgesproken werd dat het geschil beslecht zou worden ten gunste van de winnaar.

Als de geschiedenis eenmaal op gang gekomen is, volgt de rest vanzelf. Van de gebeurtenissen wordt verslag gedaan in "kranten" en deze verslaggeving is meestal zo gekleurd dat de anderen geprikkeld worden om weer met nieuwe kranten te komen. Zo ontwikkelt zich een zekere literatuur. Iedereen heeft er behoefte aan zijn land te onderscheiden van de andere en doet dit door een duidelijk eigen cultuur te kiezen. Dit kan door aan te sluiten bij bestaande aardse culturen, of door een bepaald thema te kiezen, of een bepaald historisch tijdvak. Bijvoorbeeld een land met een Italiaanse cultuur, of geconcentreerd rond godsdienst, of verekerende in de middeleeuwen, of combinaties van deze voorbeelden. De wereld biedt steeds nieuwe gezichtspunten. Alle mogelijke spellen kunnen er een rol in spelen. Alle mogelijke creativiteit kan er in worden geuit. Het een brengt het ander mee en er ontstaat een van te voren niet te voorziene eigen sfeer waardoor alles zichzelf gaat wijzen.

Essentieel is de bereidheid de anderen serieus te nemen en te accepteren wat zij doen, zeggen en schrijven. Alleen op die manier ontstaat er een proces van wederzijdse ontwikkeling en is het mogelijk dat er een eigen wereldgeschiedenis groeit. Het uitvechten van conflicten moet zoveel mogelijk als uiterste middel gezien worden. Het aanvaarden van de anderen en het vervolgens zoveel mogelijk in het eigen voordeel omzetten van de acties van die anderen leidt tot een boeiend "spel" waaraan zeer veel plezier te beleven is. Iedere groep kan dit op zijn eigen manier doen. Er is geen dwang van regels. Ervaringen uit het verleden hebben aangetoond dat het vervaardigen van strakke regels de dood in de pot is. Gelijkhebbers moeten niet aan een Ohapolisspel gaan meedoen.



Handleiding voor het ontwikkelen van een Ohapoliswereld

1. Zoek een aantal mensen bij elkaar en ga rond de tafel zitten. Zorg dat je een tekenvel van goed papier met een oppervlakte van ongeveer 1 meter bij 1 meter bij de hand hebt + enige pennen, kleurpotloden en een potje correctielak.

2. Bepaal gezamenlijk een punt op het tekenvel waar de gezamenlijke congresstad OHAPOLIS gebouwd gaat worden. Deze stad en naaste omgeving zijn neutraal. Elk toekomstig land krijgt er een ambassadewijk. De bijeenkomsten worden om beurten in deze ambassadewijken gehouden (lees: de woningen van de deelnemers).

3. Geef iedere deelnemer de gelegenheid een land op de kaart in te tekenen. De grootte kan worden afgesproken, maar dit kan ook worden vrijgelaten. Het is verstandig enige marges vast te stellen. Nadat iedereen zijn of haar land heeft ingetekend (grenzen, bergen, rivieren, kusten, een paar steden) moet de mogelijkheid geschapen worden de kaart om beurten mee naar huis te nemen zodat iedereen zijn land verder uit kan werken.

4. Vraag iedereen de belangrijkste gegevens over het land in de vorm van een oprichtingsproclamatie of krant uit te tikken en voor de volgende bijeenkomst aan elkaar toe te sturen. Het is ook mogelijk de gegevens naar de spelsecretaris ("secretaris-generaal van de raad van ohapolis") te laten sturen die de informatie bundelt in de vorm van een gezamenlijk tijdschrift dat al dan niet regelmatig verschijnt en voor of op de congressen (maandelijkse bijeenkomsten) wordt uitgedeeld.

5. Tracht ervoor te zorgen dat de belangrijkste ontwikkelingen op schrift komen, hetzij in de vorm van voornoemde publikaties, hetzij in de vorm van een bij te houden historische kroniek. Dit zou kunnen gebeuren door de spelsecretaris die in beginsel ook de kaart -zijnde het centrale document- beheert. Publiceer de belangrijkste ontwikkelingen van tijd tot tijd in een blad met ruimere verspreiding: Brutus, Conflictgazet, e.d.

6. Het verdient aanbeveling de bijeenkomsten voor langere tijd vast te stellen, bijvoorbeeld de eerste zes gedurende het eerste half jaar. De landen komen dan bijeen als "Raad van Ohapolis", een soort Verenigde Naties. Vuistregel is: de Raad beslist bij gewone meerderheid in alle gevallen dat deze meerderheid dit noodzakelijk acht; de beslissing van de Raad is wet; de Raad kan geen beslissingen nemen die de interne aangelegenheden van de landen betreffen, tenzij bij algemene stemmen.

7. Uit het voorgaande volgt dat de Raad bij meerderheid een beslissing kan nemen over zaken als de schaal van de kaart, het beperken of uitbreiden van het wereldgrondgebied, het doorhakken van knopen bij geschillen waarbij betrokken partijen niet in staat blijken zelf tot een oplossing te geraken (geschillen die de onderlinge verhouding van die landen betreffen, niet hun interne situatie).

8. De Raad kan alleen beperkende maatregelen nemen waar het interne situaties betreft (bijvoorbeeld de regel dat alle landen een middeleeuwse technologie hebben) als alle landen daarmee akkoord gaan. Hier uit zich de soevereiniteit van de landen. Uit een en ander kan men concluderen dat geen land uit de wereld verwijderd kan worden door een beslissing van de Raad, noch dat iemand de toegang tot de wereld belet kan worden. Overigens hoeft niet ieder land 1 deelnemer te hebben. Het is mogelijk met meerdere deelnemers een land te besturen of als deelnemer meerdere landen te hebben.

9. Ieder land heeft één stem, een deelnemer met meerdere landen kan voor die landen gezamenlijk ook maar één stem uitbrengen. Het is ook mogelijk stemloze deelnemers te hebben: personen in dienst van de Raad of personen zonder officiële functie in één der landen (bijvoorbeeld kooplieden die door invoering van Ohapolisgeld toch een grote invloed kunnen hebben als bankier ofanderszins).

10. Het staat de Raad vrij zelf een naam aan de wereld te geven. De congresstad moet echter Ohapolis heten. De schaal van de wereld dient 1cm=20km te zijn. De wereld ligt op de planeet Ohapolis. Daar bevindt zich reeds een continent "Ohapolis". Aangegeven moet worden of de nieuwe wereld daarvan ten Oosten, Westen, Zuiden of Noorden bevindt en op welke afstand (niet te ver a.u.b.).



Slotwoord

Bijgaande handleiding en inleiding zijn hopelijk voldoende voor degenen die zelf een gesimuleerde wereld willen opzetten. Door uitvoering te geven aan punt 10 ontstaat de mogelijkheid contacten te leggen tussen de nu reeds bestaande wereld Ohapolis en nieuwe werelden van dezelfde strekking. Dit geeft alles nog eens een extra dimensie en kan tot nieuwe, tot op heden eigenlijk niet voorgekomen, ontwikkelingen leiden. Om de coördinatie tussen de werelden te bevorderen wordt men verzocht de stichtingsdocumenten en een schets/kopie van de kaart te sturen aan het Itchan Archief, Koninginnegracht 140, 2514 AM Den Haag, tel. 070-550177. Dit archief beheert de documentatie van de Ohapoliswerelden en wordt gaarne op de hoogte gehouden. Van zijn kant is het bereid mondelinge en schriftelijke informatie te verschaffen en mee te helpen bij het ontwikkelen van nieuwe werelden.

Literatuur

(1) Conflictgazet 22/23 geeft een overzicht van de ontwikkelingen tussen 1958 en 1975; conflictgazet 42/43 verschaft de bijbehorende kaarten.
(2) Deze brochure omvat voornoemde informatie met een aanvulling tot 1983 en is in zeer geringe oplage verschenen bij het Itchan Archief. Hij is getiteld: "Vijfentwintig jaar Itchancultuur".
(3) Conflictgazet 60/61/62, met de Ohapoliskaart op pagina 48/49.

Hoewel van andere aard, kan men enig inzicht in een gesimuleerde wereld verwerven door zich het boek "Uit in Spokanië, nooit weg" van R. Tweehuysen aan te schaffen. Dit is in vrijwel iedere boekhandel verkrijgbaar en geeft een beeld van een uiterst ver doorgevoerde simulatie. Om een Ohapoliswereld te ontwikkelen kan men echter al deze voorinformatie heel goed ontberen.

Speltheorie, tweede verhandeling.

Zoals we in Brutus 1 hebben uiteengezet kunnen we winst en verlies van twee spelers over één spelronde , in een matrix uitzetten. Bijv.

| | | Jan 1 | 2 | 3 | 4 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Piet | 1 | 4 | 7 | 3 | 2 | 2* |
| | 2 | 3 | 4 | 6 | 1 | 1 |
| | 3 | 2* | 0 | 7 | 8 | 0 |
| | | 4* | 7 | 7 | 8 | |

Dit betekent dat Piet kan kiezen uit drie alternatieven, genummerd links van de matrix en die we Piet1, Piet2, en Piet3 zullen noemen. Jan heeft vier mogelijkheden tot zijn beschikking en die noemen we Jan1, Jan2, Jan3 en Jan4. Als Piet zijn oog laat vallen op mogelijkheid 1 (Piet1) dan zal hij daarmee óf 4 óf 7 óf 3 óf 2 fiches of guldens of wat dan ook kunnen verdienen afhankelijk van wat Jan doet. Kiest Jan voor de speelwijze Jan4 dan wordt Piets winst slechts 2 fiches en Jan moet die betalen. Het probleem spitst zich nu toe: Welke keuze is de beste voor Piet, en welke is de beste voor Jan. Om hier achter te komen hebben we rechts van de matrix Piets minimum winst voor elk van zijn alternatieven neergezet.
Rechts bovenaan staat dus een 2 (met sterretje) omdat als Piet1 gekozen wordt Piet gegarandeerd twee fiches verdient en misschien meer. Onder de matrix hebben we van elke kolom het grootste getal neergezet. Hierna zetten we een sterretje bij de twee omdat dat de grootste minimum-winst is en bij de 4 omdat dat het kleinste maximum-verlies is (even doorzetten, het lukt wel). Het jammerlijke nu is dat de twee met een sterretje gemerkte getallen niet gelijk zijn. Waren ze dat wel dan was het probleem "opgelost": Piet1 en Jan1 zouden de beste strategieën voor beide spelers zijn. Wat we in het onderhavige geval kunnen zeggen is dat Piet gemiddeld over veel ronden van dit spel niet met minder dan 2 fiches genoegen hoeft te nemen, maar ook niet meer dan 4 fiches zal krijgen. De beste strategie voor Piet is niet om altijd Piet1 te spelen. Zodra Jan dit in de gaten heeft speelt deze altijd Jan 4 en Piet moet zich tevreden stellen met 2 fiches en niets meer. Evenmin moet Jan altijd maar Jan 1 spelen omdat Piet dan meer krijgt dan hij verdient, namelijk 4 fiches en niets minder.
De beste strategie is wel: Piet moet in 6 van de 8 keren Piet 1 spelen, in 2 van de 8 keren Piet 3 en nooit Piet 2. Voor Jan geldt: 6 van de 8 keren Jan 1, 2 van de 8 keren Jan 4 en nooit Jan 2 en Jan 3.
Waarom is dit nu de beste strategie?
We bekijken het eens vanuit Jan's gezichtspunt: Stel dat Jan zijn keuzen volgens deze verhouding bepaalt en stel dat Piet zomaar wat doet, hoeveel is Jan dan gemiddeld kwijt?
Als Piet Piet 1 kiest, verliest Jan 6 achtste maal 4 fiches plus 2 achtste maal 2 fiches = 28 achtste fiche = 3,5 fiche.
Als Piet Piet 2 kiest, wordt dit $\frac{6}{8} \times 3 + \frac{2}{8} = \frac{20}{8} = 2,5$ fiche.
Als Piet Piet 3 kiest, wordt dit $\frac{6}{8} \times 2 + \frac{2}{8} = \frac{28}{8} = 3,5$ fiche.
Hieruit volgt dat Jan een extra mazzeltje heeft als Piet zo stom is om Piet 2 te kiezen (volgens zijn strategie moest hij dat ook nooit doen).
Nu vanuit Piet gezien: gemiddeld verdient hij tegen Jan 1:
6 achtste maal 4 plus 2 achtste maal 2 = 3,5 fiche.
Tegen Jan 2: $\frac{6}{8} \times 7 + \frac{2}{8} \times 0 = \frac{42}{8} = 5,25$ fiche.
Tegen Jan 3: $\frac{6}{8} \times 3 + \frac{2}{8} \times 7 = \frac{32}{8} = 4$ fiches.
Tegen Jan 4: $\frac{6}{8} \times 2 + \frac{2}{8} \times 8 = \frac{28}{8} = 3,5$ fiche.

Ook Piet komt uit op 3,5 fiche met uitzondering van die gevallen dat Jan een zet doet die hij niet zou moeten doen (Jan 2 en Jan 3), in welk geval Jan meer moet betalen dan nodig is.
We zien dus dat Jan in staat is zijn gemiddeld verlies op 3,5 fiche per spelronde te houden ongeacht wat Piet doet. Verder is Piet in staat zijn verdiensten gemiddeld op 3,5 fiche te houden ongeacht wat Jan doet. De heren zijn het dus eens geworden en de "waarde" van dit spel is dan ook 3,5.
Zouden Jan en Piet een eerlijk spel willen spelen en toch deze matrix willen gebruiken, dan is het billijk dat Piet voor elke spel-

ronde 3,5 fiche aan Jan betaalt. Een andere methode om winst en verlies wat eerlijker te verdelen is: elk getal in de matrix te verminderen met 3,5. De beste strategie verandert daar niet door. De "waarde" van het spel echter wordt dan nul, zodat we met recht over een eerlijk spel kunnen spreken dan.
Er zijn enkele methoden waarmee we de beste strategie kunnen vinden, maar deze vergen meestal veel rekenwerk, het nodige giswerk en eigenlijk ook een dosis intuïtie. Dat laatste bezit ik slechts in mindere mate. Er is ook een methode die een redelijke benadering geeft van de gezochte keuze-verhouding. We gaan als volgt te werk: Neem ons spel:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 3 | 2 | * |
| 3 | 4 | 6 | 1 | |
| 2 | 0 | 7 | 8 | |
| 4 | 7 | 3 | 2* | |

Merk een willekeurige rij (bijvoorbeeld de eerste) met een sterretje.
Schrijf die rij vervolgens onder de matrix en merk het kleinste getal ervan.
Hiermee is de eerste stap van het benaderingsproces gezet.

Nu geeft het getal 2* de vierde kolom aan; schrijf die kolom aan de rechterkant en merk het grootste getal ervan aldus:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 3 | 2 | * | 2 |
| 3 | 4 | 6 | 1 | | 1 |
| 2 | 0 | 7 | 8 | | 8* |
| 4 | 7 | 3 | 2* | | |

Deze 8* geeft de derde rij aan.
Tel die rij op bij de rij die al onder de matrix staat en merk weer het kleinste ervan:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 3 | 2 | * | 2 |
| 3 | 4 | 6 | 1 | | 1 |
| 2 | 0 | 7 | 8 | | 8* |
| 4 | 7 | 3 | 2* | | |
| 6* | 7 | 10 | 10 | | |

De tweede stap is hiermee gezet.
We tellen nu de eerste kolom element voor element op bij de kolom die al rechts staat.
We merken weer het grootste getal hiervan.
Enzovoort enzovoort.

We zetten dit proces tien stappen voort om er een indruk van te krijgen:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 3 | 2 | * | 2 | 6 | 13* | 17* | 21* | 25* | 29* | 33* | 35 | (7) |
| 3 | 4 | 6 | 1 | | 1 | 4 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 23 | 24 | (0) |
| 2 | 0 | 7 | 8 | | 8* | 10* | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 28 | (3) |
| 4 | 7 | 3 | 2* | | | | | | | | | | | |
| 6* | 7 | 10 | 10 | | | | | | | | | | | |
| 8 | 7* | 17 | 18 | | | | | | | | | | | |
| 12* | 14 | 20 | 20 | | | | | | | | | | | |
| 16* | 21 | 23 | 22 | | | | | | | | | | | |
| 20* | 28 | 26 | 24 | | | | | | | | | | | |
| 24* | 35 | 29 | 26 | | | | | | | | | | | |
| 28* | 42 | 32 | 28 | | | | | | | | | | | |
| 32 | 49 | 35 | 30* | | | | | | | | | | | |
| 36 | 56 | 38 | 32* | | | | | | | | | | | |
| (6) | (1) | (0) | (3) | | | | | | | | | | | |

Tel nu de sterretjes achter iedere rij en kolom en schrijf deze naast de matrix.

De verhouding 7 : 0 : 3 is nu een benadering voor de verhouding die Piet moet spelen.
En 6 : 1 : 0 : 3 is een benadering voor Jan.

Dit proces kan eindeloos worden voortgezet. Als de frekwenties groter worden treden er fluktuaties in de gemiddelde opbrengst op; in het algemeen leveren de gevonden strategieën echter opbrengsten op die dichter en dichter tot de "waarde" van het spel naderen.

Guus Lobach

DIPLOMACY : Het Einde van de Droom ( GM Guus Lobach ) , Fall '02
1983 FT deadline: maandag 19 sept. 18.00u

AUS ( Wally Koster ) :
NMR 1 heeft F Gre, A Gal

ENG ( Bernd Timmerman ) :
F IRI-Wal, F Nor-StP(nc), F NTH-Lon, A Den-Swe(disb)

FRA ( Ruurd Wiersma ) :
NMR 1 heeft F Eng, F Spa(sc), F Bel, A Pic, A Por

GER ( Graham Smith ) :
F Ska-Swe, F HEL-Den, F BAL S Ska-Swe, A Hol ***,
A Kie S HEL-Den

ITA ( Roel Panjer ) :
A Ven-Tyr, A Tri S (A) A Gal-Bud (NSO), F TYS-Tun,
F ION S (A) F Gre ***

RUS ( Remco Zuidervliet ) :
NMR 1 heeft F Swe(disb), A War, A Ukr, A Rum, F Sev

TUR ( Jan Herman Veldkamp ) :
F AEG-Gre, A Ser S Tri- Bud (NSO), A Con-Bul

Adjucations :

| | |
|---|---|
| AUS (2) Vie, Bud | No Changes |
| ENG (5) Home,Nor, StP | + F Edi, A Lpl |
| FRA (6) Home, Por, Spa, Bel | 1 Short |
| GER (6) Home, Hol, Den, Swe | + A Mun |
| ITA (5) Home, Tri, Tun | + F Nap |
| RUS (4) War, Mos, Sev, Rum | No Changes |
| TUR (5) Home, Ser, Bul | + F Con, A Smy |

Press :

GM-World : Van AUS, FRA, en RUS zijn de brieven een dag te laat aangekomen. Vertrouw dus niet te veel op de snelheid van de PTT.

ENG-RUS : Sorry, dit is mijn enige redding.

ENG-FRA : Is je bijnaam soms "kamikazepiloot" of denk je echt dat dit zin heeft ?

ENG-ITA : Pak die Fransoos eens aan, hij wil toch alleen maar Germany naar een overwinning helpen, dus veel problemen zal het niet opleveren.

GER-World : Geen postzegels in Groningen ?

ITA-AUS : In opdracht van de Paus controleert de koning of er inderdaad slipjes aan de Tyroolse Alpen hangen.

TUR-World : Mijn adres is gewijzigd in Galkemaheerd 81,
9736 BG Groningen. Tel. 418906

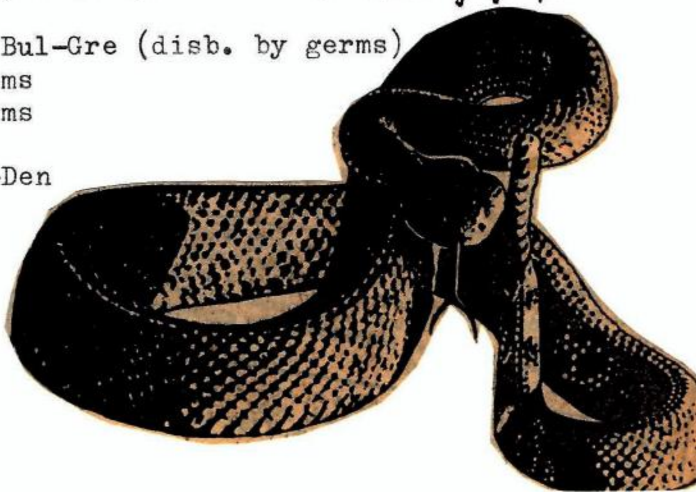
---

VAIN RATS : Rattenkoning (Wally Koster), Fall 1901 deadline: maandag 19 sept. 18.00u.

Oostenrijk (Peter Aars): F Alb s (T) A Bul-Gre (disb. by germs)
A Gal spr. germs
A Ser spr. germs

Engeland (Jan Feringa): A Yor-Den
F NTH c A Yor-Den
F NWS-Nor

Frankrijk (Guus Lobach): F MAO-Spa(nc)
A Par-Bur
A Mar-Pie



Duitsland (Ynte Visser): A Sil spr. germs (disb. by germs)
F Hol ***
A Mün-Ruhr
Italië (Teijo Doornkamp): A Rom-Apu
A Ven-Tri
F Nap-IOS
Rusland (Rob vd Burg): A StP-NMR
A Ukr s F Rum *** (disb. by germs)
F Bot c A StP-Swe (NSO)
F Rum s(A) A Ser-Bul (disb. by germs)
ØA War s(A) A Gal-Sil (disb. by germs)
(NSO en zie onder)
ØA Mos s ØA War ***
Turkije (Bernd Timmerman): A Bul-Gre (disb. by germs)
A Con-Bul
F Bla ***

Tengevolge van Germ War Fare verdwijnen de volgende eenheden van het bord:
R.F RUM
R.A Ukr
R.ØA War
G.A Sil
A.A Gal
A.F Alb
T.A Gre



De volgende beurt kunnen geen orders worden gegeven aan: T.A Bul
I.A Tri
en de met " gemerkte builds, die eveneens onder invloed van deze gore aktiviteit worden gerekend.

Supply centre chart

| | | | |
|---|---|---|---|
| Oos: | 3-1+1=3 | Vie, Bud, -Tri, +Ser | +A Bud" |
| Eng: | 3+2=5 | Home, +Dm, +Nor | NBO |
| Fra: | 3+1=4 | Home, Spa | +F Bre |
| Dui: | 3+1=4 | Home, +Hol | +A Kie |
| Ita: | 3+1=4 | Home, +Rum | +F Nap |
| Rus: | 4+1=5 | Home, +Rum | +F Sev |
| Tur: | 3+2=5 | Home, +Gre, +Bul | +A Con, +F Smy, +A ANK |

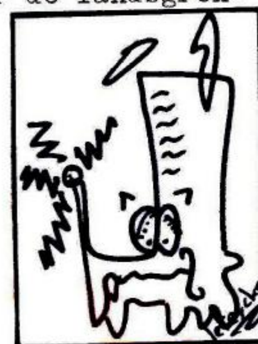
Gezien de grote rotzooi die de heren hebben weten te organiseren even een overzicht van wat waar staat. (" betekent: moet blyven staan)

| | | |
|---|---|---|
| Oostenrijk | : A Bud", A Ser(L) | 1 tekort |
| Engeland | : A Den, F NTH, F Nor | 2 tekort |
| Frankrijk | : F Spa(nc), A Bur, A Pie, F Bre | |
| Duitsland | : F Hol, A Ruhr(L), A Kiel | 1 tekort |
| Italië | : A Apu, A Tri", F IOS, F Nap | |
| Rusland | : ØA Mos, A StP, F BOT, F(Sev) | 2 tekort |
| Turkije | : A (Bul)", F BLA, A Con, F Smy, A Ank | |
| Neutraal | : Por, Tun, Bel, Zwe | |

Opmerking : Builds in besmet gebied moeten blijven staan ( dus kunnen ze ook niet steunen). Een ØA kan niet over de landsgrenzen heen steunen.

Press

AUS-World : Reutel-Raah, mijn gemoed.
GM-World : De Press was tenminste weinig werk.
GM-AUS : Beterschap, van harte.



**DRUKWERK**

Redaktie: Rob van der Burg, Boraxstraat 26, 9743 VP Groningen
Guus Lobach, Postbus 1097, 9701 BB Groningen